

Alice Guimarães Miranda

**O Processo comunicativo na construção de uma heroína:  
Uma análise a partir do filme A Esperança – parte 1.**

**Brasília  
2015**

Alice Guimarães Miranda

**O PROCESSO COMUNICATIVO NA CONSTRUÇÃO DE UMA HEROÍNA:  
Uma análise a partir do filme A Esperança – parte 1.**

Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Úrsula Betina Diesel

Brasília

2015

Alice Guimarães Miranda

## **O PROCESSO COMUNICATIVO NA CONSTRUÇÃO DE UMA HEROÍNA:**

### **Uma análise a partir do filme A Esperança – parte 1.**

Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Úrsula Betina Diesel

Brasília, 17 de junho de 2015.

#### **Banca Examinadora**

---

Prof.<sup>a</sup> Úrsula Betina Diesel  
Orientadora

---

Prof. Frederico Tomé  
Examinador

---

Prof. Bruno Nalon  
Examinador

Ao meu pai. Queria que você tivesse aqui.

## AGRADECIMENTO

À minha família, aos meus amigos, pelo ouvido. Obrigada à Isa e Mah, sem vocês a faculdade nunca teria sido a mesma. Agradeço à Úrsula Diesel, pela paciência, por ter acreditado mais em mim que eu mesma.

*“Hope. It is the only thing stronger than  
fear”*

Jogos Vorazes

## **RESUMO**

A jornada do herói é, essencialmente, o caminho que um ser percorre para se transformar em herói. Este trabalho propõe evidenciar qual a relevância do processo comunicativo para esta transformação. Esta proposta será evidenciada a partir da análise do filme “A Esperança-parte1” em conjunto com a jornada percorrida pela personagem principal, a mitificação da mesma e conceitos de autores como Campbell, Vogler, Barthes, Randazzo e Chomsky.

Palavras-chave: Jornada do herói. Mito. Processo comunicativo. A Esperança–parte 1.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>1 ATRAVESSANDO AS FRONTEIRAS DE PANEM .....</b>	<b>9</b>
1.1 O PROCESSO COMUNICATIVO .....	9
1.2 SÍMBOLOS .....	11
1.3 ARQUÉTIPOS .....	12
1.4 MITO .....	12
1.5 HERÓI .....	15
1.6 A JORNADA DO HERÓI .....	15
<b>2 NAS FRONTEIRAS DE PANEM.....</b>	<b>18</b>
2.1 POR DENTRO DA HISTÓRIA .....	20
2.1.1 “JOGOS VORAZES” .....	20
2.1.2 “EM CHAMAS” .....	21
2.1.3 “A ESPERANÇA – PARTE 1” .....	22
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>24</b>
<b>4 ULTRAPASSANDO A HISTÓRIA .....</b>	<b>26</b>
4.1 O CINEMA E AS SIMILARIDADES COM O REAL .....	26
4.2 A SIMBOLOGIA PRESENTE NOS JOGOS VORAZES .....	27
4.3 A JORNADA DE KATNISS .....	29
4.3.1 JOGOS VORAZES .....	29
4.3.2 EM CHAMAS .....	30
4.4 O USO DA COMUNICAÇÃO NA FORMAÇÃO DO TORDO .....	32
4.4.1 O CHAMADO À AVENTURA .....	32
4.4.2 RECUSA AO CHAMADO .....	33
4.4.3 ENCONTRO COM MENTOR .....	34
4.4.4 PRIMEIRO LIMAR .....	35
4.4.5 TESTES, INIMIGOS E ALIADOS. ....	37
4.4.6 APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA .....	39
4.4.7 A PROVAÇÃO .....	40
4.4.8 RECOMPENSA .....	40
4.4 A MITIFICAÇÃO DE KATNISS EVERDEEN .....	41
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>43</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXO A .....</b>	<b>47</b>
<b>ANEXO B .....</b>	<b>50</b>



## INTRODUÇÃO

Baseado no mito de Teseu e o Minotauro, “Jogos Vorazes” conta a história de Katniss Everdeen, uma jovem de 16 anos, que após uma série de episódios, torna-se o símbolo de uma revolução. A história se passa em Panem, nome do país fictício que seria a América do Norte após catástrofes. O país é dividido em 12 distritos, que têm por obrigação a produção de bens específicos para sustentar a vida da rica Capital, que exerce um poder repressivo sobre seus distritos. Como consequência a uma rebelião contra a Capital que levou a extinção do Distrito 13, a cada ano, um casal de cada Distrito, com idades entre 12 e 18 anos, é sorteado para participar dos Jogos Vorazes. Lá eles devem lutar entre si, até que apenas um sobreviva. O prêmio é a vida do participante e vantagens para seu Distrito. Os Jogos são transmitidos de forma obrigatória como um *reality Show* para todos os meios televisivos de Panem, como forma de entretenimento e lembrança dos chamados Dias Escuros (Dias de rebeliões).

O terceiro filme da saga, “A Esperança-parte1” é o objeto deste trabalho. É a partir dele que se propõe analisar conceitos como a Jornada do Herói e temas ligados à comunicação e a mitologia. A escolha pela análise do filme ao invés da obra literária foi devido ao formato narrativo, enquanto o livro narra a história em primeira pessoa, pelo ponto de vista de Katniss, o filme narra em terceira pessoa deixando o que antes eram suposições sofríveis de interferência por parte da narradora se tornarem verdades, dando menos espaço para a imaginação, gerando um controle maior do que a plateia está assistindo. Além disso, mesmo que separado em duas partes e com a última ainda não lançada, *A Esperança-parte 1* traz um aspecto diferente dos demais filmes da saga: O claro uso de um processo comunicativo para desenvolvimento de sua história. Para esta monografia, o grande objetivo é comprovar a relevância do processo comunicativo na transformação de Katniss Everdeen em heroína.

Para isto, esta monografia foi dividida em quatro capítulos. O primeiro apresenta a teoria-foco do trabalho necessário para a reflexão pretendida: O processo comunicativo como orientador na construção e mitificação de um herói. Para isso foram usados autores como Vogler, Randazzo e Barthes. O segundo capítulo traz a contextualização: o que é cinema, um resumo dos filmes e dados

sobre bilheteria e ficha técnica. O terceiro, a metodologia. E o último a análise. Autores como Campbell, Randazzo, Vogler, Barthes e Chomsky serão usados para responder a questão desta monografia: Qual a relevância do processo comunicativo na construção de uma heroína?

## 1. ATRAVESSANDO AS FRONTEIRAS DE PANEM

Antes de discorrer sobre as noções teóricas retomadas neste trabalho, é importante entendermos que, como acontece ao longo da história da humanidade, o contexto em que uma sociedade se encontra interfere diretamente na vontade de mudança ou na absorção de uma ideia. Como Paula Diehl deixa claro, em seu livro *Propaganda e Persuasão na Alemanha Nazista*, uma revolução não se faz sozinha, ela precisa do apoio ou da sedação<sup>1</sup> da massa para se concretizar. Essa revolução é normalmente guiada por um herói, um líder que usa de meios persuasivos para mostrar suas ideias e conquistar seus objetivos.

### 1.1 O processo comunicativo

No livro de Lucia Santaella e Winfried Nöth, “Comunicação e semiótica”, processo comunicativo é conceituado como uma tríade, com emissor, mensagem e receptor.

“Uma fonte de informação seleciona, de um conjunto de mensagens possíveis, uma determinada mensagem. O transmissor converte tal mensagem em sinais e estes são enviados ao receptor através do canal de comunicação. O receptor, por sua vez, converte os sinais novamente em mensagem e encaminha esta última ao seu destino. Durante o processo de transmissão dos sinais, este pode sofrer distorções e erros não desejados pela fonte: mudanças indesejáveis que são denominadas ruído” (BORDENAVE apud SANTAELLA, 2004, p. 36-37).

Ou seja, processo comunicativo é o processo de escolha de uma mensagem a transmissão dela por um emissor, e seu entendimento por parte de um receptor. Ainda segundo a autora, dessa vez no livro “Comunicação e Pesquisa”, comunicação é “todo procedimento pelo qual uma mente pode afetar a outra” (SHANON; WEAVER apud SANTAELLA, 2002, p.18). Ainda segundo Shanon e Weaver, a mensagem que desperta ação não é apenas oral ou escrita, mas também

---

<sup>1</sup> “agir acomodado, conformado e amansado, incapaz de sequer decifrar o mundo ao seu redor e menos capaz ainda de atuar de modo transformador.” (BAITELLO, 2005, p. 37)

corporal e simbólica. Isto não quer dizer que a mensagem que o emissor quer passar será a mesma recebida pelo receptor (SANTAELLA, 2002).

Para que a mensagem seja absorvida do modo que o emissor deseja, sem que haja ruídos, se faz uso da persuasão.

Segundo Adilson Citelli, em *Linguagem e Persuasão*, o ato de “persuadir não é apenas sinônimo de enganar, mas também o resultado de certa organização do discurso que o constitui como verdadeiro para o receptor.” (CITELLI, 2002, p. 14). Para ele o modo ou o meio como o discurso é transmitido vai ser uma forma de persuadir uma sociedade a aceitar uma ideia e a tornar verdadeira. Um dos meios para garantir a persuasão é o uso da publicidade e da propaganda. Para Edmundo Brandão Dantas, no seu livro *Marketing descomplicado*, os dois conceitos são sinônimos, têm o objetivo de vender uma ideologia ou um comportamento para uma sociedade. É este conceito que será aplicado ao longo deste trabalho.

O resultado disso também pode ser observado na formação do consenso. Em seu documentário “Fabricação de Consenso”, Avran Noam Chomsky faz uma análise de como a mídia propaga mensagens de acordo com o interesse de uma minoria, que controla e financia essas mídias. Ele afirma<sup>2</sup> que o termo fabricação do consenso surgiu nos anos 20, sendo seu criador o jornalista Walter Lippman. Para Chomsky, esse conceito constitui uma técnica de controle, que significa o apoio de uma população pelo uso de uma ilusão necessária (CHOMSKY, 1992), criada, por exemplo, por meio da propaganda.

Para Chomsky (1992), há 10 modos<sup>3</sup> de a mídia manipular e, por consequência, controlar uma população. As principais são: a estratégia da distração - que consiste em desviar a atenção do público para o que de fato importa mostrando informações e imagens insignificantes (celebridades) - e o uso do Emocional - utilizar de sentimentos para explorar o medo, tirando assim de foco uma possível reflexão sobre uma ideia ou tema -.

E esse controle é feito, pois, segundo Chomsky (1992), a população não tem condições de absorver a mensagem e tomar suas próprias decisões, por isso uma elite deve tomar as decisões por ela de forma velada. Para isso o uso da propaganda: “A propaganda está para a democracia assim como a violência está

---

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=5bisz1DBUfE> (Min 23:50) - 5/5/2015

<sup>3</sup> <http://www.institutojoaogoulart.org.br/noticia.php?id=1861> - 5/5/2015

para a ditadura”<sup>4</sup>. Com a ditadura tem-se um controle escancarado, enquanto que na democracia esse controle é velado.

Dentro disso, uma das ferramentas também usada para ajudar na persuasão de uma massa são os símbolos.

## 1.2 Símbolos

“O símbolo é como um aviso e uma insinuação”. (BACHOFEN apud RANDAZZO, 1996, p. 50), ou seja, uma forma delicada de transmitir uma ideia. Citelli complementa essa teoria ao falar que o símbolo, também chamado de signo, é junção entre uma palavra e o que ela vai significar para uma sociedade. Para exemplificar sua teoria, ele faz uso de alguns exemplos como a maçã, que é apenas uma fruta. Mas, quando inserida no contexto histórico católico, é a fruta do pecado. Ou “o pão, enquanto tal denota um alimento; porém, no contexto do rito religioso, passa a conotar o corpo de Cristo” (CITELLI, 2002 p. 41). Outro exemplo usado por ele é a semiótica de Saussure, onde todo o signo possui um significante e um significado.

O significante é o aspecto concreto do signo, é a sua realidade material, ou imagem acústica. O que constitui o significante é o conjunto sonoro, fônico, que torna o signo audível ou legível. O significado é o aspecto imaterial, conceitual do signo e que nos remete a determinada representação mental evocada pelo significante. (CITELLI, 2002, p.41)

Ou seja, a criação de um símbolo esta diretamente ligada ao seu contexto social, são frutos de convenção que são aprendidos de acordo com o contexto e com as ideologias de uma sociedade. “o signo nasce e se desenvolve em contato com as organizações sociais” (CITELLI, 2002, p. 41), um símbolo não tem sentido se não estiver aplicado a um contexto que o compreenda. Se não ele passa a ser apenas uma imagem (significante) sem um significado.

Diehl escreve sobre a importância dos símbolos dentro da lógica nazista, já que para ela os símbolos funcionavam para “cativar as massas” (DIEHL, 1996, p.105), o objetivo era “suscitar emoções intensas que prendam os indivíduos” (DIEHL, 1996, p. 105) de forma velada, representativa, para que a ideologia que aquelas imagens representam criassem uma forma de identificação do símbolo com a ideia, a ideologia que está sendo passada. Os símbolos são importantes, pois na sociedade

---

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=5bisz1DBUfE> - Min 6:05-6:09

em que estão inseridos, seu entendimento não admite uma ambiguidade, aquela imagem representa uma ideologia e apenas aquela ideologia.

Os arquétipos também são símbolos, porém de qualidades humana universais, o que será explorado a seguir.

### **1.3 Arquétipos**

Para Carl Jung (apud RANDAZZO, 1996) os arquétipos existem no inconsciente coletivo, tomando forma por meio de sonhos, que ultrapassam a barreira entre o consciente e o inconsciente, formando personagens do mesmo tipo. Christopher Vogler (2006), em “A Jornada do Escritor”, conceitua arquétipos como “antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana.” (2006, p. 48), são como símbolos de um comportamento.

“Os arquétipos são impressionantemente constantes através dos tempos e das mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como na imaginação mítica do mundo inteiro” (VOGLER, 2006, p. 48). Essa universalidade permite que histórias sejam contadas fazendo com que toda uma sociedade se identifique com ela. “Em todo o mundo e em diferentes épocas da história humana, esses arquétipos, ou ideias elementares, apareceram sob diferentes roupagens. As diferenças nas roupagens decorrem do ambiente e das condições históricas.” (CAMPBELL, 1991 p.62). Ou seja, essas mudanças ocorrem na forma não na essência de seus personagens. Esses mesmos personagens não tem papéis rígidos, podendo ter a personalidade de vários arquétipos em uma só história (VOGLER, 2006).

Os arquétipos no senso comum são vistos como personagens de fábulas, que nunca existiram. O mesmo ocorre com o mito.

### **1.4 Mito**

O Mito, no senso comum, é uma história ou pessoa, interpretado como fantasioso. Contudo para Barthes, “o Mito é um sistema de comunicação, é uma mensagem” (1982, p.131), o mito não é definido como qual é a mensagem, mas sim qual é a forma que ela é propagada. Por isso, para Barthes tudo pode ser mito. Em seu livro “Mitologias”, Barthes afirma que “cada objeto do mundo pode passar de uma existência fechada, muda, a um estado oral, aberto à apropriação da

sociedade” (1982, p.131). Randazzo ressalta, porém, que a mitologia “abrange qualquer coisa que de alguma forma mitifica ou ‘enfeite a realidade’”. (1996, p.57).

A teoria de Randazzo e de Barthes pode ser explicada com o auxílio de Campbell, um dos maiores estudiosos do Mito. Em seu livro “O Poder do Mito”, ele afirma que o mito é experiência de vida. São rituais que existem na cultura de uma sociedade. Para isso, ele usa o exemplo do juiz, que ao entrar no tribunal faz com que todos se levantem. As pessoas não estão se levantando devido à pessoa, mas para o que ela representa. As pessoas estão se “erguendo diante de uma personagem mitológica” (CAMPBELL, 1991, p. 25). Ou seja, uma pessoa se torna mítico devido ao que ela representa. Ela se torna mito devido à forma que sua imagem esta inserida no imaginário da população.

Segundo Barthes, a formação do mito acontece por meio de “uma cadeia semiológica que existe já antes dele: É um sistema semiológico segundo.”<sup>5</sup> (1982, p.136). O mito serve-se da linguagem para construir seu próprio sistema. Então quando Barthes afirma que ao analisar a língua o significante é a imagem, o significado é o conceito, e o signo (palavra), a relação entre os dois. (1982, p. 135). Ao analisar o mito há algumas diferenças, estas, porém não mudarão a fala ou o conteúdo, mas sim a forma como esse conteúdo será passado. “O significante do mito apresenta-se de uma maneira ambígua” (BARTHES, 1982, p. 139), ele passa a assumir o papel que antes era do signo, se antes o signo era completo, agora, tornando forma passa a ser pobre. Esse fato é importante porque dará mais importância ao significado, que permanece como conceito. Já o signo, relação entre significante e significado torna-se significação. “o próprio mito”. (BARTHES, 1982, p. 143). Ou seja, uma história pode ser contada de várias formas, trazendo a mesma mensagem em todas elas.

---

<sup>5</sup> “Ciência das formas, visto que estuda as significações independente do seu conteúdo” (BARTHES, 1982, p. 133)



FONTE: BARTHES, Roland. Mitologias. Bertrand Brasil, 1982. p. 137.

De acordo com a tabela, a cada configuração com um significante e seu significado, um elemento é adicionado que gera um signo, que se torna um significante, que gera um significado e assim por diante.

Para Randazzo (1996), a publicidade também pode ser entendida como uma forma de criar Mitos. Ainda segundo ele, é a publicidade que contribui para a mitologia de uma marca, para isso faz uso de alguns passos.

“O primeiro passo é a coleta de informações” (RANDAZZO, 1996, p. 250). Ainda segundo Randazzo(1996), o publicitário terá que identificar quais são os desejos do consumidor e da própria marca. Assim terá que usá-los para criar uma rede de informações e ideias para gerar uma percepção básica de quem é e o que o consumidor deseja. É aqui que normalmente vemos o uso do *brainstorm*. Após juntar as informações sobre o cliente é hora de aplica-las às informações ao produto e criar um posicionamento e uma mensagem adequada ao mesmo. Essa aplicação ocorre por meio dos anúncios. Para Randazzo, há formas de criar anúncios que aproximem a mensagem que o transmissor quer passar com a mensagem que o cliente recebe. São elas: evocar sentimentos, “As mitologias publicitárias que evocam sentimentos são particularmente eficazes” (1996, p. 233); identificação com a imagem do usuário: “A pessoa que usa o produto é muito parecida comigo (ou com a pessoa que eu gostaria de ser), então talvez seja uma boa ideia eu mesmo passa a usar o produto” (1996, p. 96), e, no caso de personalidades, usar a história pessoal do indivíduo. Para Randazzo, “uma mitologia pessoal tem a mesma finalidade de uma mitologia de marca” (1996, p. 238) transmitir a uma sociedade o que uma personalidade representa.

Observamos que, para se criar um mito, não adianta apenas uma maquiagem da realidade. É necessária uma sintonia com o receptor, um entendimento de quem



é o receptor da mensagem e, principalmente, é necessário uma mensagem “tão poderosa a ponto de movimentar as massas” (REEVES apud RANDAZZO, 1996, pp.47- 48) uma mensagem compatível com o contexto que as massas estão vivendo. E alguém tão poderoso e tão identificável para transmiti-la: O herói.

### **1.5 Herói**

Segundo Campbell, em O Poder do Mito, “o herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo”. (1991, p.137). “É normalmente o fundador de algo, o fundador de uma nova era, de uma nova religião, uma nova cidade, uma nova modalidade de vida” (1991, p.150). O herói é aquele que trará uma modificação à sociedade a que ele pertence ou trará as armas para essa modificação.

Essa modificação ocorre, segundo Campbell, a partir do momento em que ele começa sua saga, sua jornada.

### **1.6 A Jornada do Herói**

Segundo Campbell, a jornada do herói é dividida em três atos. Como um ciclo. A transição do mundo cotidiano para o da aventura, provações e recompensas, e a volta para casa com essa recompensa.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2010, p.36)

A jornada tem início no Primeiro ato, o mundo comum. Mundo onde o herói vive. Para Vogler, esse mundo é o contraste com o mundo especial (2006, p.95). Para Campbell, esse herói “e/ou o mundo em que se encontra sofrem de deficiência simbólica” (2010, p. 41), a fome, uma cidade em ruínas por exemplo. O Mundo Comum “é o lugar da onde se veio por último” (VOGLER, 2006, p.95).

A jornada começa com o Chamado à Aventura. “O destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro da gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida” (CAMPBELL, 2010, p.66). Esse chamado pode vir por meio de um chamado interno vindo de uma vontade de mudança do próprio herói ou por um externo, onde o herói é levado, por causa de uma situação, a embarcar na aventura. “Alguém se oferece como voluntário ou é escolhido para assumir a responsabilidade.” (VOGLER, 2006, p.114). Os heróis podem relutar a este pedido, recusando o chamado e tendo que recebê-lo muitas vezes.

A recusa do Chamado “pode ser um único degrau próximo ao princípio da jornada, ou pode estar em cada degrau do caminho, dependendo da natureza do herói.” (VOGLER, 2006, p.121). É aqui que o herói sente medo e precisa de um estímulo ou ajuda para continuar sua jornada (VOGLER, 2006).

Esse estímulo muitas vezes é assumido pelo papel do Mentor. “Figura Protetora(...) que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se” (CAMPBELL, 2010, p.74). Segundo Vogler (2010), o mentor é aquele que ajudará o herói, podendo assumir essa máscara apenas uma vez. O herói também pode assumir esse arquétipo para si mesmo, por meio de experiências passadas. (VOGLER, 2006).

Travessia pelo primeiro Limiar. Segundo Campbell (2010) é aqui que o herói encontra o Guardiã do Limiar. Segundo Vogler (2006), estes são seres que vão impedir a passagem para esse limiar. É passando por esse Guardiã que o herói entra no mundo especial.

Entrando no mundo novo, o herói é recebido com testes, aliados e inimigos. Segundo Vogler o herói passará por uma “série de provas e desafios, com o objetivo de prepará-lo para provas maiores que ainda virão pela frente” (2006, p. 139). Ainda segundo o autor, os aliados também poderão ser considerados desafios, já que o herói terá de decidir se pode confiar neles ou não. Os inimigos também aparecem neste ato.

Aproximação da Caverna Oculta. Nessa etapa os heróis “vão encontrar a suprema maravilha e o terror supremo” (VOGLER, 2006, p.146). “Essa é a fase da aproximação” (VOGLER, 2006, p. 41). O herói está na fronteira para o encontro do seu objetivo. Nesta fase, “estarão reunidos todos os preparativos finais para a prova suprema” (VOGLER, 2006, p.156).

A provação. “Esse é o momento crítico em qualquer história”. (VOGLER, 2006, p. 43). É onde nossos heróis encontram a morte frente à frente, e podem sair dali para contar como foi. (VOGLER, 2006).

Recompensa. Segundo Vogler (2006), nesta etapa, após sobreviver à morte, o herói pode finalmente ter sua recompensa. Ele finalmente pode se apossar do que tanto queria e voltar para casa.

O Caminho de Volta. Aqui o herói decidirá se vai ficar no mundo especial ou retornará para casa (VOGLER, 2006). Ainda segundo o autor, a maioria dos heróis

regressa para o caminho que vieram. “Este estágio representa a resolução do herói de voltar para o Mundo Comum e aplicar as lições aprendidas no Mundo Especial.” (VOGLER, 2006, p. 188).

“A Ressurreição é o exame final do herói, sua chance de mostrar tudo o que aprendeu.” (VOGLER, 2006, p. 210.). Passando por mais este teste o herói pode voltar para o mundo comum.

Retorno com o Elixir. “Tendo sobrevivido a todas as provas e passado pela morte, os heróis regressam a seu ponto de partida.” (VOGLER, 2006, p. 211). O herói retorna ao mundo comum e com ele traz a recompensa que beneficiará a sociedade do seu mundo. Assim a Jornada do Herói termina ou tem uma pausa. A estrutura explicada acima servirá como base conceitual para análise da Jornada de Katniss, presente no capítulo quatro desta monografia.

## 2. NAS FRONTEIRAS DE PANEM

Nomeado a sétima arte por Ricciotto Canudo no “Manifeste des Sept Arts”, o cinema é uma forma de acompanharmos uma história por meio de um filme. Segundo GOLLOT-LÉTÉ e VANOYE apud Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> CAROLINA ASSUNÇÃO (2015):

Filme é um produto cultural inserido num contexto sócio histórico, e, portanto fornece representações que remetem direta ou indiretamente à sociedade real na qual se inscreve. O filme constrói um mundo possível em relação com o mundo real em que está inserido, podendo reafirmar ou contestar esse mundo real. Apresenta um ponto de vista sobre um aspecto da contemporaneidade e estrutura em espetáculo uma representação da sociedade, mostrando: um sistema de papéis ficcionais e sociais, a organização de suas relações, a concepção do tempo, as reações que pretende mobilizar no espectador.

Assim, filme é uma forma de reproduzir uma história com base no real. No caso de “Jogos Vorazes”, os filmes são uma forma hiperbólica de fazer uma crítica a um sistema político, uma sociedade consumista e alienada ao mundo a sua volta. Para isso a autora usa de características distópicas.

Antes de abordar o significado de distopia, é importante entendermos que tudo é relativo, enquanto para uns uma distopia pode ser uma utopia, para outros pode ser o contrário, está diretamente ligado ao ponto de vista de cada indivíduo.

Segundo o site *Readwritethink*<sup>6</sup>, Distopia é “um universo opressivo imagético e futurístico no qual uma ilusão de sociedade perfeita é mantida por meio de controle tecnológico, burocrático, moral e/ou totalitário.” Ainda segundo o mesmo site, algumas características de uma sociedade distópica são o culto à figura do líder, o estado desumano que seus habitantes vivem uma representação de utopia por uma parte da sociedade e, principalmente, o controle dos cidadãos por meio da publicidade.

“Jogos vorazes” é uma trilogia de livros que usa dessas características, ambientado no mundo de Panem. Após uma revolução chamada de Dias Escuros, ocorrida há 75 anos, onde 13 Distritos se voltaram contra a tirania da Capital, 12 Distritos são derrotados e o 13º, responsável pela parte militar de Panem, é destruído. Graças a essa rebelião é formado o Tratado da Traição. Novas leis são

---

<sup>6</sup> Internacional Literacy association, nacional council of teachers of english e the verizon foundation trabalham juntos para prover material gratuito a educadores e educandos sobre leitura e língua. [http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson\\_images/lesson926/DefinitionCharacteristics.pdf](http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson_images/lesson926/DefinitionCharacteristics.pdf) - 27/04/2015

formuladas para manter a paz no país, e os Jogos Vorazes são criados como punição aos Distritos derrotados.

Os livros contam a história de Katniss Everdeen e sua saga em se tornar o símbolo de uma revolução. Segundo a própria autora Suzanne Collins<sup>7</sup>, a inspiração inicial para a produção da trilogia foi o Mito de Teseu e o Minotauro. No mito<sup>8</sup>, o Rei Minos, como forma de punição, ordena o envio de 7 meninos e 7 meninas para o labirinto de Creta, onde o monstro Minotauro habita. Para a autora, o que a marcou foi a forma de punição cruel estabelecida pelo rei, que não mandava para a morte a população de Atenas, mas seus filhos. Ainda segundo Collins, a natureza dos Jogos Vorazes seria também baseada nos Jogos de Gladiadores Romanos.

*Na minha mente, você precisa de três elementos para fazer um bom Jogo de Gladiadores: Um governo poderoso e sem piedade, pessoas forçadas a lutar até a morte e que essa luta seja uma forma de entretenimento popular.*  
(Suzanne Collins, em entrevista a This is Teen tradução livre, min. 1:09).

Com algumas diferenças, a história tem em essência a mistura dos dois componentes expostos acima: envio, por um governo autoritário, de um casal de adolescentes de cada Distrito para um campo de batalha, no qual eles devem lutar até que apenas um entre todos sobreviva, enquanto tudo é transmitido para a população como forma de entretenimento, como uma espécie de *Reality Show*.

Com uma inspiração mitológica e um evidente estudo para criação de seus livros por parte da autora, é fácil imaginar porque “Jogos Vorazes” virou um grande sucesso de vendas e crítica, passando 6 anos na lista de best-sellers do New York Times desde sua publicação em setembro de 2008<sup>9</sup>. Os livros têm um currículo de sucesso gigantesco, estão presentes em mais de 56 territórios, disponíveis em 51 idiomas e levaram a autora a fazer parte da lista das 100 pessoas mais influentes de 2010 pela revista TIME<sup>10</sup>. Não demorou muito até que outros autores embarcassem nessa ideia de mundo distópico e criassem seus próprios sucessos.

Devido ao sucesso do livro, e os exemplos de estúdios que lucraram com adaptações, como Harry Potter. A produtora Lionsgate<sup>11</sup> compra os direitos autorais para produção cinematográfica das obras de Suzanne Collins.

---

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=XEmJJl7rp0> – Suzanne Collins – 5/5/2015

<sup>8</sup> <http://www.greekmyths-greekmythology.com/myth-of-theseus-and-minotaur/> - 5/5/2015

<sup>9</sup> <http://www.suzannecollinsbooks.com/bio.htm> - 26/03/15

<sup>10</sup> <http://content.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1984685,00.html> – 26/03/15

<sup>11</sup> <http://www.the-numbers.com/market/distributor/Lionsgate> - 26/03/15

“Jogos Vorazes” foi lançado no Brasil no dia de 23 de março de 2012 e quebrou recordes de bilheteria, faturando mais de 700 milhões de dólares<sup>12</sup> em todo mundo. O segundo filme, intitulado “Em Chamas”, foi lançado no dia 22 de novembro de 2013. Com direção de Francis Lawrence foi tão bem sucedido quanto seu anterior, faturando também mais de 700 milhões<sup>13</sup> em todo mundo. O terceiro filme, “A Esperança – Parte 1”, objeto deste trabalho, foi lançado no dia 19 de novembro de 2014, faturando US\$751, 982,899<sup>14</sup> em todo mundo.

Além de sucesso nas bilheterias, o filme contou com uma incrível ficha técnica<sup>15</sup>. Jennifer Lawrence, ganhadora do Oscar, interpretando Katniss, Woody Harrelson como Haymitch, Donald Sutherland como presidente Snow e Juliana Moore como presidente Coin são alguns dos nomes<sup>16</sup> presentes na franquia que trouxe de volta as chamadas distopias<sup>17</sup>.

## 2.1 Por dentro da história

### 2.1.1 “Jogos Vorazes”

A história começa apresentando a personagem Katniss Everdeen, moradora do Distrito 12, no país fictício de Panem. No Distrito a população passa fome devido ao descaso do governo. A personagem principal é responsável pelo sustento da família e o faz caçando na floresta, de proibido acesso pela Capital.

Conforme a história se desenrola, é chegado o dia da Colheita, quando cada Distrito deve oferecer um representante do sexo feminino e um do masculino, entre idades de 12 a 18 anos para participar dos Jogos. Chegada a hora do sorteio, Prim Everdeen, a irmã de Katniss é sorteada, fazendo com que Katniss se voluntarie em seu lugar. Peeta Merlock é sorteado como tributo masculino a representar o Distrito 12.

É entre a chegada de Katniss e Peeta na Capital e a Arena que personagens importantes para o desenrolar da série são apresentados: Haymitch, único ganhador

---

<sup>12</sup> [http://www.imdb.com/title/tt1392170/business?ref\\_=tt\\_dt\\_bus](http://www.imdb.com/title/tt1392170/business?ref_=tt_dt_bus) – 26/03/15

<sup>13</sup> [http://www.imdb.com/title/tt1951264/business?ref\\_=tt\\_dt\\_bus](http://www.imdb.com/title/tt1951264/business?ref_=tt_dt_bus) – 26/03/15

<sup>14</sup> [http://www.imdb.com/title/tt1951265/business?ref\\_=tt\\_dt\\_bus](http://www.imdb.com/title/tt1951265/business?ref_=tt_dt_bus) – 26/03/15

<sup>15</sup> [http://www.imdb.com/title/tt1951265/fullcredits?ref\\_=tt\\_cl\\_sm#cast](http://www.imdb.com/title/tt1951265/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast) – 26/03/15

<sup>16</sup> Uma foto dos principais personagens da saga está presente no anexo deste trabalho

<sup>17</sup> <http://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic> - 27/04/2015

dos Jogos pertencente ao Distrito 12, mentor dos atuais tributos. Snow, o calculista e totalitário presidente de Panem, Effie Trinket, apresentadora da colheita, fiel representante da cultura e dos valores da Capital e Cinna, estilista de Katniss.

Dentro da Arena o Jogo começa, e a violência também. Conforme o Jogo vai se desenrolando, testemunhamos formações de alianças, quebra das mesmas, mortes e o debate mental de Katniss sobre o que fazer para se manter viva. Katniss forma uma aliança com Rue, tributo do Distrito 11. Katniss passa a protegê-la até a hora de sua morte. Após este fato a insatisfação começa a crescer no Distrito 11.

Dentro dos Jogos, graças às mudanças de regras, agora dois podem sobreviver com a condição que ambos sejam do mesmo Distrito, Katniss começa uma aliança romantizada com Peeta. É no final, quando apenas Peeta e Katniss vencem, que as regras do Jogo mudam de novo. E Katniss toma uma atitude, usando uma fruta envenenada, ela simula com Peeta uma tentativa de suicídio. Sabendo a revolta que isso traria à população da Capital, pelos dois já terem se tornado um casal querido, são anunciados os vencedores do 74º Jogos Vorazes.

#### 2.1.2 “Em Chamas”

O segundo filme da Saga começa com a turnê dos vencedores. Agora Katniss precisa lidar com as memórias do Jogo e com o Presidente de Panem, que espera que ela cumpra bem seu papel de garota apaixonada e consiga convencer a Capital que seu ato na Arena foi por amor, não por desafio às regras do Jogo.

A turnê acaba em uma gigantesca festa na Capital. A discrepância social é gritante, exageros nas vestimentas, banquete celestial e um povo bobo, facilmente manipulável são apresentados como moradores da Capital. É nessa festa que Plutarch Heavensbee, o novo produtor dos Jogos Vorazes, é apresentado ao casal. Na mesma festa, Snow deixa claro para Katniss que ela não conseguiu convencê-lo.

E é entendendo que Katniss não pode ser controlada que Snow apresenta uma nova versão dos Jogos Vorazes. Os Jogos Quaternários. Os tributos devem ser sorteados diretamente dos vencedores dos Jogos anteriores.

Katniss volta aos Jogos com Peeta, mas agora ela deve enfrentar os queridinhos da Capital, os ganhadores dos Jogos. E para se manterem vivos, alianças devem ser formadas. Entre o desfile e o treinamento dos Tributos, personagens importantes para a saga são apresentados: o charmoso Finnick, a

louca Johanna e o inteligente e tecnólogo da Capital, Beetee. Ele mostra a Katniss o campo de força que envolve o centro de treinamento.

Com a arena se provando mil vezes mais letal que a anterior, os desafios crescem e uma aliança é formada. Katniss, Peeta, Finnick, Johanna e Beetee se unem para criação de um plano: matar o restante dos tributos. Esse plano falha, Beetee é ferido e Katniss assume seu papel de executor. Ela acerta uma flecha com um fio eletrocutado no Campo Magnético. Proporcionando uma falha no sistema. Fazendo com que o Jogo não acabe como o esperado.

Katniss é resgatada da Arena por uma nave pelo então extinto Distrito 13. Quando a sua consciência é recobrada ela é informada que fazia parte de um plano, ela deveria ser tirada da Arena para que pudesse ser o Tordo.

Com Peeta e Johanna presos na Capital, Katniss recebe a notícia da primeira consequência dos atos do grupo. A Capital, como forma de vingança, bombardeia a casa do Tordo, o símbolo da Revolução. O Distrito 12 não existe mais.

### 2.1.3 “A Esperança – Parte 1”

Esse filme tem um desenvolvimento mais psicológico, a Esperança já começa mostrando que ninguém sai dos Jogos, ninguém sai de uma situação com extrema violência sem um problema, sem uma consequência tanto física quanto psicológica. Não é diferente para Katniss. O filme mostra constantemente as consequências da Guerra para Katniss, ataques de pânico e pesadelos são recorrentes. Após saber que sua casa não existe mais, e que o Distrito 13, que todos achavam também não existir, está funcionando embaixo do solo, Katniss é chamada para uma conversa com a presidente do Distrito, Coin. É nessa conversa que um plano é discutido. Katniss deve assumir o papel do Tordo e ajudar o Distrito 13 a estimular os cidadãos dos outros Distritos a se rebelarem contra a Capital.

Com Katniss se recusando a tomar esse papel, é autorizado sua ida ao Distrito 12, o objetivo é dar uma razão para que Katniss aceite seu papel e lute contra a Capital.

Enquanto isso, Presidente Snow fermenta a mídia com ameaças, lembrando a todos os cidadãos que as revoltas recorrentes dentro dos Distritos não serão aceitas e puníveis por morte.

É com algum convencimento que Katniss concorda em fazer parte da luta.



Katniss vai o Distrito 8 com a equipe de filmagem de Cressida, para que inserções de propaganda sejam gravadas. As consequências da Guerra, a população destrozada, o medo, a esperança que o Tordo significa para a população e, o mais importante: o bombardeio ao hospital e a revolta de Katniss são capturadas pela equipe de Cressida.

A transmissão da propaganda gera mais repressão à população, e ao mesmo tempo mais pessoas se juntam à causa rebelde, gerando ainda mais motins, revoltas e mortes de ambos os lados.

A partir dessa propaganda, a guerra é midiática, ambos os lados usam sua arma contra o outro. Peeta é a arma da Capital, e Katniss, a dos rebeldes.

Após um ato contra as hidrelétricas, uma oportunidade é gerada. Os tributos são resgatados pelo Distrito 13. Peeta é transformado em uma arma. Quase matando Katniss por sufocamento. Ninguém sabe como a heroína irá reagir a esse golpe de Snow. Ninguém sabe se o Tordo ainda está vivo.

### 3. METODOLOGIA

Este trabalho tem como objetivo analisar como o processo comunicativo é usado para a construção de uma heroína a partir do filme “A Esperança-parte 1”. Para isso a monografia foi dividida em quatro capítulos. O terceiro sendo a metodologia.

Segundo Antônio Carlos Gil, em “Como elaborar projetos de pesquisa”, esta é a parte que se descrevem “procedimentos a serem seguidos na realização da pesquisa” (2002, p.110). Deve-se estabelecer quais os tipos de pesquisas utilizados para chegar a resposta da questão do trabalho. Para Gil, é possível classificar as pesquisas em três grupos, todas utilizadas para a realização desta monografia, pesquisa descritiva, explicativa e exploratória.

Pesquisa exploratória, bastante flexível, proporciona ainda segundo Gil (2002), uma maior familiaridade com o assunto, tem o objetivo de tornar o mesmo explícito, tornar o assunto mais fácil de ser compreendido pelos leitores.

A pesquisa descritiva, “têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis.” (GIL, 2002, p.42), estuda as características de um grupo em relação ao seu comportamento perante um fato.

As pesquisas exploratória e descritiva, segundo Gil, são quase sempre, uma etapa prévia para a pesquisa explicativa. Esta tem como “preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para ocorrência de fenômenos” (2002, p.42). Essa pesquisa explica o porquê das coisas.

O tipo de delineamento adotado para este trabalho foi o da pesquisa bibliográfica, “desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros” (GIL, 2002, p.44) esse tipo de pesquisa é favorável, segundo Gil (2002), por permitir que o pesquisador não encontre obstáculos para buscar as informações necessárias. A análise dos dados deste trabalho foi feita por meio da análise qualitativa, que segundo Gil é uma atividade que interpreta os dados da pesquisa. Para isso se fez uso da análise de conteúdo que apresenta três fases:

A primeira é a pré-análise, onde se procede à escolha dos documentos, à formulação de hipóteses e à preparação do material para análise. A segunda é a exploração do material, que envolve a escolha das unidades, a enumeração e a classificação. A terceira etapa, por fim, é constituída pelo tratamento, inferência e interpretação dos dados. (BARDIN apud GIL, 2002, p. s. d).

O processo de análise e interpretação é feito em conjunto, pois são os dois tópicos que vão resultar em uma resposta e explicação para a pergunta da monografia. No próximo capítulo foi feita uma análise da pergunta desta monografia: Qual a relevância do processo comunicativo na construção de uma heroína?

#### 4. ULTRAPASSANDO A HISTÓRIA

Está presente, neste capítulo, uma breve contextualização da jornada que Katniss percorreu nos dois primeiros filmes. Logo após, em conjunto com o conceito dos passos da jornada da heroína e análise do filme a “Esperança-parte 1, é analisado como o processo comunicativo funciona para a construção da mesma. Por último será analisado como ocorreu a mitificação de Katniss para se tornar heroína.

##### 4.1 O cinema e as similaridades com o real

Para exemplificar as teorias abordadas no capítulo 2 - o filme reproduz a vida, e uma das características da distopia: o totalitarismo como uma forma de controle sobre a população – o conceito de totalitarismo nazista será utilizado. Segundo Diehl, “O mundo totalitário se constrói em torno de uma “realidade” artificial caracterizada pela manipulação dos fatos pela abordagem propagandística” (DIEHL, 1996, p. 83), característica essa que também faz parte de uma sociedade distópica. No filme, essa realidade é mantida por meio de programas exibidos na televisão. Tudo que é passado nas televisões de toda Panem é controlado e produzido pela Capital. Outra característica facilmente relacionada entre distopia e o nazismo alemão é o culto ao representante do poder. No primeiro e no segundo filmes, a representação é o presidente do país onde ocorrem os Jogos Vorazes, Panem.

Controle é a palavra quando se fala sobre distopia. E uma das formas mais importantes para exercer este controle no estado totalitário nazista eram os eventos. Segundo Diehl, as massas eram convocadas “permanentemente a participar de forma estética e ritual” (DIEHL, 1996, p.116) dos eventos organizados. Isto dava a ilusão que os cidadãos estavam participando daquele momento político, semelhante aos próprios Jogos Vorazes, que têm a participação efetiva de uma parte da população no sentido de estar dentro dos Jogos, serem “sorteados” para estar lá. E da própria população da Capital, que agem como patrocinadores, torcedores, e estão presentes em alguns eventos prévios ao Jogos Vorazes.

Nos eventos nazistas, os discursos normalmente proferidos eram “o principal elo de ligação entre Hitler e a população alemã” (DIEHL, 1996, p.116). Estes discursos eram a forma de Hitler se comunicar com a massa, mantê-la fascinada, por ele (DIEHL, 1996). Como observado em algumas partes dos filmes, os discursos do Presidente Snow à população de Panem, principalmente no evento de

apresentação dos tributos, retratados no primeiro e segundo filme, são também a forma de ligação entre a população e o seu líder. Seu discurso está sempre ligado à importância daqueles Jogos para a sociedade, da importância do equilíbrio do sistema político vigente e a glória que o vencedor daquele Jogos terá por toda sua vida.

A aproximação com a realidade também pode ser observada no consumo dos moradores da Capital com um aspecto hiperbólico, característica de uma história distópica. O filme nos apresenta um modelo de sociedade muito similar ao atual. A alienação perante o que é assistido na televisão, a noção de que o que deveria ser considerado errado é regular, tratado como banal, está presente tanto na vida dos moradores da Capital quanto na sociedade atual. O ato de mandar adolescentes a uma arena, onde eles devem lutar para conseguir um prêmio, enquanto uma sociedade assiste o seu decorrer como forma de entretenimento é uma forma hiperbólica de reproduzir o que acontece em *reality shows*. As pessoas entram em uma casa, participam de várias provas com o objetivo de ganhar um prêmio. A diferença é o grau de exagero retratado no filme, e que na história os participantes dos Jogos não têm escolha, enquanto na sociedade atual essa escolha existe.

Outra forma de observamos essa semelhança é por meio do consumo exagerado. No filme esse consumo é reproduzido como uma sátira, exageros nos gestuais, nas festas, na maneira de se vestir. A Capital representa o consumo de bens desnecessários, o que também é observado hoje, na sociedade atual. A desigualdade presente nos filme também é uma semelhança. A Capital é a parte rica e distante de Panem, uma sociedade separada da pobreza dos Distritos. Essa geografia também é observada no contexto atual.

Essas críticas hiperbólicas à sociedade atual são características de um contexto representado nos filmes. Nas distopias o uso dos símbolos para reproduzir uma ideia também está presente.

#### **4.2 A Simbologia Presente nos Jogos Vorazes<sup>18</sup>**

Segundo o conceito de Citelli: os símbolos são diretamente ligados ao contexto em que se inserem. É o que indicará qual seu significado perante uma sociedade. Ao analisarmos a transformação do tordo (broche), para Tordo (o símbolo da

---

<sup>18</sup> Imagens destes símbolos estão presentes no anexo B, no final desta monografia.

revolução). Como exemplificado anteriormente com a maçã. O tordo se transforma em algo mais a partir do seu significado no contexto e na sociedade atual, ou seja, o Tordo só passa a ser símbolo da revolução devido a seu uso no decorrer da história.

Katniss ganha o broche de sua irmã, para dar sorte, ela passa a usar o objeto sempre, ficando associada a este símbolo. Aos poucos, fatos envolvendo a imagem de Katniss vão transformando a imagem do tordo para a população de Panem.

O mesmo vale para a evolução do tordo nos filmes. O tordo se liberta aos poucos do círculo a sua volta conforme o decorrer dos fatos, até que no último filme ele finalmente quebra esse círculo, se tornando livre. Este Tordo representa Katniss, no primeiro filme ela é apenas um broche, o que a Capital quer que ela seja, no segundo ela passa a ser a imagem do tordo contido em seu círculo, no terceiro o tordo abre suas asas se expandindo, para no último ele quebrar o que o aprisiona. Katniss se torna livre de qualquer controle externo.

Os sons também funcionam como símbolo. Se antes o som do tordo era o som do pássaro, ele passa a ser um dos gritos de guerra na luta contra a Capital, isso ocorre, de novo, devido a eventos que vão acontecendo ao longo da história: Rue ensina sobre o som que o tordo faz, no primeiro filme, “Jogos Vorazes”. No terceiro filme, “A Esperança-parte 1”, o mesmo som é usado para dar início a uma canção. Tanto o som do tordo quanto a própria canção serão utilizados mais tarde pelos rebeldes como início a uma ação contra a Capital.

Na Alemanha nazista, o gestual também faz parte do simbolismo. Lá era usado para despertar uma sensação de pertencimento (DIEHL, 1996). No caso de Katniss o ato de encostar os três dedos médios na boca e levar ao céu, representava respeito, mas devido as ações dela e da própria Capital passa a significar apoio, fazer parte da luta contra a Capital, vira um dos símbolos da revolução.

Do mesmo modo que vemos o uso da simbologia por parte de um lado, rebeldes, vemos por parte da capital. Snow está sempre bem vestido e sempre ao centro. Os moradores da Capital estão sempre presentes, organizados de maneira espacial, tudo para com a ajuda dos símbolos (bandeiras), dar mais ênfase a mensagem que se quer passar.

### 4.3 A Jornada de Katniss

Neste subcapítulo, os passos da heroína nos primeiros dois filmes serão evidenciados de forma breve. Em seguida, o próximo subcapítulo busca analisar a relevância do processo comunicativo na construção de uma heroína, essa análise será feita em conjunto com os passos de Katniss no terceiro filme da saga “A Esperança-parte 1”.

#### 4.3.1 Quadro 1 - Jogos Vorazes

Mundo Comum	Distrito 12 – Katniss está em sua casa.
Chamado à aventura	Prim é sorteada como Tributo no dia da colheita e Katniss, para protegê-la, se voluntaria para fazer parte dos Jogos Vorazes.
Recusa do Chamado	Neste caso, Katniss não recusa o chamado, Haymitch por outro lado é apresentado como aquele que não acredita na vitória, sendo ele o personagem que recusa o chamado por Katniss.
Encontro com o Mentor	Alguns personagens tomam o papel de mentor. Haymitch, que tem de fato esse papel, a equipe de beleza de Katniss, que tornam sua imagem mais apelativa, e Cinna, seu estilista; a pessoa em que ela mais confia dentro da Capital.
Travessia do primeiro limiar	Katniss sai do seu mundo comum e entra no trem em direção à Capital. Também faz parte desta travessia a entrada, de fato, nos Jogos Vorazes.
Testes, aliados e inimigos	Os testes que Katniss enfrenta são muitos, desde tornar sua imagem apelativa aos patrocinadores a escapar de perigos na Arena. Aqui ela faz aliança com Rue e entende como inimigos os carreiristas.
Aproximação da Caverna Oculta	Katniss destrói os suprimentos dos carreiristas.
Provação	Rue é morta, e Katniss passa a entender quem é o verdadeiro inimigo: A Capital.
Recompensa	Peeta. Katniss passa um tempo romântico com Peeta,

	que está machucado; e é anunciado pelo idealizador dos Jogos que ambos poderão ser os ganhadores.
Caminho de Volta	Katniss passa por mais uma provação para conseguir remédios para Peeta. Katniss acreditar que realmente poderá voltar para casa.
Ressurreição	Katniss e Peeta quase morrem na luta contra o carreirista restante e mesmo após a reviravolta da segunda mudança das regras do Jogo, conseguem sobreviver aos Jogos.
Retorno com o Elixir	Katniss volta ao seu Mundo Comum, levando com ela a recompensa, Peeta.

Fonte: Próprio autor

#### 4.3.2 Quadro 2 - Em Chamas

Mundo Comum	Distrito 12 – Katniss está na floresta tentando trazer normalidade à sua vida. Ela não tem nenhuma relação com Peeta.	
Chamado à Aventura	Snow avisa a Katniss que ela terá que continuar com a encenação de garota apaixonada e, acima de tudo, ela terá que convencê-lo.	Katniss passa a ser reconhecida como um símbolo de desafio contra a Capital.
Recusa do Chamado	Katniss está em uma espécie de negação, ela ainda não entende que a encenação será para sempre. A Recusa do Chamado acontece antes mesmo do chamado em si.	Ela entende os perigos que uma rebelião pode gerar. Ela não quer uma Guerra.
Encontro com o Mentor	Haymitch, Effie e Cinna aparecem como as pessoas que ajudam Peeta e Katniss a convencerem a população dos Distritos de que eles	Ao mesmo tempo Cinna e Haymitch trabalham a imagem do Tordo em Katniss.



	estão apaixonados.	
Travessia do Primeiro Limiar	Snow não é convencido da paixão de Peeta e Katniss. Katniss falha nesta Jornada. Como consequência é anunciado que Katniss e Peeta terão que voltar aos Jogos Vorazes.	Katniss entra nos jogos vorazes com desejo que Peeta ganhe.
Testes, aliados e inimigos	Os testes são os perigos da Arena. Seus aliados são Finnick, Johanna, Beetee, Ware entre outros. Seus inimigos são os carreiristas	
Aproximação da Caverna Oculta	O entendimento de que a arena funciona como um relógio. Aqui eles estão mais próximos de armar um plano.	
Provação	O plano para matar os carreiristas. Katniss tem que se separar de Peeta. Johanna retira o rastreador do braço de Katniss.	
Recompensa	O plano de Beetee é compreendido por Katniss. A Capital é a inimiga. Katniss é resgatada pelo Distrito 13. Peeta, apesar de não ter sido salvo, está vivo.	
Caminho de Volta	Katniss não volta para o Distrito 12. Ela acorda no aerodeslizador a caminho do Distrito 13. Acreditando estar em posse do Capital. Encontra Haymitch, Finnick e Plutarch.	
Ressurreição	A descoberta que o Distrito 13 ainda existe. E que ela é agora mais do que nunca o símbolo da revolução.	
Retorno com o Elixir	—	

Fonte: Próprio autor

Diferente do que acontece no primeiro filme, “Jogos Vorazes” - a jornada percorrida por Katniss se completa-. No segundo filme, “Em Chamas”, Katniss não consegue voltar para casa devido a sua destruição. A jornada da heroína presente no segundo filme é interrompida, não é completa.

#### 4.4 O uso da comunicação na formação do Tordo

Neste subcapítulo, as noções da jornada do herói serão utilizadas novamente, dessa vez com mais detalhes e em conjunto com análise dos processos comunicativos e fatos observados no decorrer do filme.

A Jornada de Katniss em “A Esperança-parte 1 começa incompleta”, por ela nunca ter voltado ao mundo comum, Distrito 12, e, por isso, nunca ter retornado com o Elixir. O mundo em que Katniss se encontra ainda é o mundo especial. Este, segundo Vogler (1996, p. 95) só é especial por fazer um contraste com o mundo cotidiano. O Distrito 13 faz esse contraste.

##### 4.4.1 O chamado à aventura

Já no mundo especial, Katniss é apresentada para Alma Coin, presidente do Distrito 13, e lá é informada que a revolução já começou, que os Distritos estão lutando e que a presidente Coin pretende usar essa força da população a favor da rebelião.

Me desculpe gostaria que tivesse mais tempo para se recuperar, mas infelizmente não temos esse luxo (...). Quando você disparou aquela flecha no campo de força, você eletrocutou a nação. Tem acontecido protestos e rebeliões em 7 Distritos. Nós acreditamos que se mantivermos essa energia, poderemos unificar os Distritos contra a Capital. (...) Todos no Distrito 13 estão prontos para isso.” Fala de Fala da Presidente Coin. (A Esperança – Parte 1, min 0:05:37)

Já nesse começo é possível observar como o conceito de Randazzo sobre a criação da mitologia de marca se encaixa na história. Aqui observamos que o aproveitamento do momento vivido pela população, ou seja, a pesquisa sobre o que está acontecendo no “mercado” onde essa mensagem será transmitida é essencial para que a mensagem seja consumida com sucesso. (RANDAZZO, 1996, p. 250-251).

Com a continuação da cena, observamos também que para que essa mensagem seja passada com sucesso, a ajuda do Tordo será indispensável.

- Katniss, eis o que precisamos fazer. Temos que mostrar a eles que o Tordo está são e salvo e disposto a entrar nessa luta. Precisamos que os Distritos se voltem contra a Capital. Como você fez. Nós iremos gravar uma série de propagandas(...) sobre o Tordo. Nós vamos acender as chamas dessa rebelião. A chama que começou com o Tordo. – Plutarch  
- Essa revolução é sobre todo o mundo. Sobre todos nós. E precisamos de uma voz – Presidente Coin  
(A Esperança – Parte 1, min 0:06:34)

Para Randazzo, a melhor forma de se ter a atenção de uma população é quando o “consumidor se identifica com a imagem do usuário” (RANDAZZO, 1996, p. 96). Ou seja, os consumidores, a população dos Distritos, se identificam com Katniss, que, no caso, representa a defensora de uma revolução. E isso ocorre devido à ideia de semelhanças. Ela é um deles, ela saiu de um dos Distritos e se tornou alguém que desafiou a Capital. Que desafiou as regras. Eles vislumbram nela alguém que poderia mudar a situação, alguém que eles talvez queiram ser. E é baseado nessa ideia de personificação, que Coin e Plutarch se amparam para alcançar seus objetivos. Aqui observamos o segundo passo da Jornada do Herói, o chamado à aventura, que segundo Vogler (1996, p. 114) é “um processo de seleção. Surge numa sociedade uma situação instável”. Distritos e alguém (Katniss) “é escolhido para assumir a responsabilidade” (VOGLER, 2006, p. 114). Katniss é uma heroína relutante.

#### 4.4.2 Recusa ao Chamado

Como tudo em Katniss, a recusa ao chamado à aventura é um processo. No início observamos uma recusa antes mesmo que esse chamado seja feito. Para Vogler (2010, p. 116), “Uma razão comum para essa Recusa é a experiência anterior.” Katniss já sabe o que acontece quando ela desafia a Capital, ela perdeu quem, naquele momento, era uma das pessoas mais importantes para ela, Peeta.

E ela lida com essas consequências já no início do filme, quando, na tentativa de ficar sã e entender o que está acontecendo a sua volta, após o resgate da Arena, se fecha em seu próprio eu. O que Campbell chama de Introversão Voluntária. “O resultado, com efeito, pode ser uma desintegração mais ou menos completa da consciência” (CAMPBELL, 2010, p 70-71). Katniss tenta lembrar a ela mesma como ela chegou aquele ponto.

- Comece com algo simples, algo que você sabe ser verdade. Meu nome é Katniss Everdeen. Minha casa fica no Distrito 12. Estive nos Jogos Vorazes. Eu escapei. Peeta não foi salvo. - Katniss
  - Everdeen você não pode estar aqui. – enfermeira do Distrito 13
  - Eu tive um pesadelo. Só mais 5 minutos. - Katniss
  - Você precisa dormir, nós podemos te ajudar a dormir.- enfermeira do Distrito 13
- (A Esperança – Parte 1, min 0:00:35)

Quando, de fato, o chamado é feito pela presidente Coin, Katniss não se acha capaz de ser esse símbolo. Isso é evidenciado quando ela diz que Peeta deveria ter

sido resgatado em seu lugar. Katniss continua a protestar contra essa responsabilidade até se deparar com desafios e personagens que assumirão o papel do arquétipo do mentor. O Chamado à Aventura é um processo de seleção. Surge numa sociedade uma situação instável, e alguém se oferece como voluntário ou é escolhido para assumir a responsabilidade.

#### 4.4.3 Encontro com Mentor

Segundo Vogler, O Encontro com o Mentor é “o estágio da Jornada do Herói em que este recebe as provisões, o conhecimento e a confiança necessários para superar o medo e começar sua aventura” (2006, p. 123). Não é diferente no filme analisado. Muitos são aqueles que fazem o papel desse arquétipo no filme. Haymitch, Prim, Gale, Coin, Cressida, Plutarch, Cinna, Beetee e Effie. Todos têm um papel fundamental para que Katniss atenda seu chamado, para que Katniss se aceite como a imagem da revolução. Ainda segundo Vogler, os serviços de um mentor a serem prestados ao herói são muitos. “Proteção, orientação, experimentação, treinamento e fornecimento de dons ou presentes mágicos.” (2006, p.123)

Plutarch aparece como o publicitário, aquele que, junto com Cressida, Beetee e Coin, orienta Katniss, que montam a imagem que será transmitida para a população.

Effie, Gale e Haymitch, além do papel de protetores e confidentes, serão aqueles que vão orientar Katniss na sua Jornada; eles têm a função principal de manter Katniss sã.

Apesar de morto, Cinna aparece aqui como o mentor com a ajuda de Effie. Descobrimos no filme que ele deixa um traje para ser usado por Katniss quando ela estivesse pronta para assumir o papel do Tordo. Esse traje dá a Katniss confiança. Beetee também assume esse papel ao fornecer armas para Katniss.

E Prim é essencial para que ela entenda o quanto é necessária nessa luta, e por isso pode fazer exigências. E principalmente para entender que quanto mais tempo ela permanecer na recusa do chamado, mais perigoso será para Peeta.

-Diga-me o que está acontecendo, eu sou boa em guardar segredos, até da mamãe.

-Ninguém odeia a Capital mais que eu, eu quero ajudar, mas eu fico pensando. Se ganharmos essa guerra, o que acontece com Peeta? Sei que ele não está a salvo lá mas ele definitivamente também não estará a salvo aqui.

- Acho que você não sabe o quão importante é para eles. Se quiser algo, só terá que pedir. Você pode exigir qualquer coisa, eles têm que concordar.  
(A Esperança - Parte 1, min 0:25:13)

É após essa conversa com sua irmã, Katniss se depara com o primeiro limiar.

#### 4.4.4 Primeiro Limiar

Para Vogler, a passagem pelo primeiro Limiar é um ato voluntário, pelo qual o herói se compromete integralmente com a aventura. Katniss ouviu o Chamado, “manifestou suas dúvidas e apreensões, superou-as e já fez todos os preparativos. Mas o movimento real, a ação crucial do primeiro ato, ainda falta ser realizado” (VOGLER, 2006, 133). E para isso o herói tem o encontro com o guardião dessa fase. Para Campbell (2010), o Guardião do Primeiro Limiar desenvolve também uma forma de personalidade protetora. Ele é muitas vezes designado como um indivíduo temido e respeitado que se distingue dos demais por ter um talento só absorvido com a vivência de uma Jornada semelhante. Segundo Vogler são os guardiões “que bloqueiam os heróis antes que a aventura comece” (2006, p.119).

No filme “A Esperança-parte 1”, quando a Presidente Coin duvida da capacidade de Katniss de ser o símbolo da revolução, ela assume o papel de guardiã desse limiar.

- Talvez devêssemos ter resgatado o garoto no lugar dela.  
- Não, ninguém pode fazer isso a não ser ela.  
- Essa não é a garota que você descreveu. (...) Ela não aguenta(...) O Jogos a destruíram. (A Esperança – parte 1, min 0:07:35)

Além de assumir o papel de mentora, ela assume o papel de Guardiã, já que é ela que tem o controle sobre o Distrito 13, e ela que vai decidir se Katniss está pronta ou não para assumir essa responsabilidade. A chance é dada quando Katniss vai ao Distrito 12, para ver o que a Capital fez com a sua casa. Enquanto Katniss está lá, o presidente Snow aumenta ainda mais os perigos de se voltar contra o sistema, fazendo com que a necessidade de Katniss aceitar o chamado seja ainda maior.

Desde os dias escuros. Panem teve uma era inédita de paz. Uma paz construída com a cooperação e com respeito pela lei e a ordem. Nas últimas semanas, houveram atos de violência esporádicas consequente das ações de alguns radicais no Massacre Quaternário. Aos que escolheram esse caminho destrutivo, suas ações são baseadas em noções equivocadas sobre como sobrevivemos juntos. É um contrato. Cada Distrito abastece a Capital. Como o sangue abastece o coração. Em troca, a Capital, fornece ordem e segurança. Recusar-se a trabalhar é colocar o sistema inteiro em perigo. A Capital é o coração de Panem. Nada pode sobreviver sem um

coração. Os criminosos, ajoelhados perante vocês. Usam símbolos com o propósito de encorajar revoltas. Por isso, agora, todas as imagens do Tordo estão proibidas. A posse dele será considerada traição. Com morte como punição. A justiça será feita rapidamente. A ordem será restaurada. E aqueles que ignoraram os avisos da história. Preparem-se para pagarem o maior preço de todos. - Snow

(A Esperança – Parte 1, min 0:16:12)

No documentário “Fabricação de consenso” (1992), Chomsky explica como a mídia é controlada por uma minoria, no caso a Capital, e como um estado autoritário mantém sua população sob controle. Segundo ele, “não importa o que as pessoas pensam, porque se você tem um porrete em cima de suas cabeças, você as pode controlar” (min 23:35), ou seja, não importa o quão revoltada a população esteja com a Capital, esta ainda a controla usando a violência. Como no discurso de Snow, descrito acima, a ordem e a lei serão mantidas ou toda a população terá que lidar com as consequências. Para Chomsky, o problema para o governo começa quando a população, mesmo após ameaças, não consegue ser controlada. Assim outra forma de fazer o controle é usando a manipulação pela mídia (min 26:00). A população dos Distritos passa a não ser controlada pela força da força. Como na análise de Chomsky, a Capital terá que tentar controlar a população por meio da mídia.

- muitas pessoas se sentem no escuro. - Caesar  
- Sim, sei como se sentem - Peeta  
- Guie-nos, o que realmente aconteceu naquela controversa noite - Caesar  
- Primeiramente devem entender, quando se está nos Jogos, você só tem um desejo. (...) Meu desejo naquela noite era salvar Katniss. - Peeta  
- Você estava envolvido no plano de Beetee? - Caesar  
- Não (...) fomos separados e foi quando o raio caiu e o campo de energia explodiu. - Peeta  
- Mas Peeta, foi Katniss, que explodiu o Campo de energia.(...) - Caesar  
- Ela não sabia o que estava fazendo. Nenhum de nós sabia que havia um grande plano por trás daquilo tudo. Não fazíamos ideia. - Peeta  
- Muitos acharão isso suspeito, para dizer o mínimo. Parece que ela fazia parte de um plano rebelde. - Caesar  
(A Esperança – Parte 1, min 0:20:09)

No programa de televisão onde Peeta dá uma entrevista a Cesar, podemos observar duas das estratégias de manipulação de mídia estudadas por Chomsky. A distração, a Capital ainda usa do casal apaixonado, para tirar a atenção do que de fato é importante, que é o porquê dessa rebeldia, o porquê dos protestos. E o uso do medo e do sentimentalismo.

- Eu quero que todos que estejam assistindo, parem e pensem no que uma Guerra Civil significa. Nós já quase fomos extintos uma vez, agora nossa população é ainda menor. É isso que vocês querem fazer? Matar-nos uns

aos outros? Matar não é a resposta. Todos deveriam abaixar suas armas imediatamente - Peeta  
- Está propondo um cessar fogo? - Caesar  
- Sim, estou. Quero que parem com essa violência sem sentido. Esse não é o caminho para a mudança. Não é o caminho da justiça. - Peeta  
(A Esperança – parte 1, min 0:22:12)

No caso dessa entrevista, é o medo das consequências de uma guerra civil. Devido ao histórico dos dias escuros, a população de Panem teme quantas pessoas irão morrer.

Segundo Vogler, “Em geral, o salto final [a aceitação] é desencadeado por alguma força externa, que muda o curso e a intensidade da história.” (VOGLER, 2006 p.132). É após a ida ao Distrito 12, e com a ajuda de seus mentores, que Katniss, pensando principalmente em Peeta, aceita se tornar o Tordo. Mas para isso ela deve convencer Coin, a guardiã do Primeiro Limiar.

- Obrigada por se encontrar comigo. Decidi que serei seu Tordo. Mas tenho algumas condições. Peeta e os outros tributos Johanna Mason e Annie Cresta, serão resgatados assim que possível. Se e quando Peeta for resgatado ele receberá perdão total e incondicional. Nenhuma punição será infligida. O mesmo vale para os outros Tributos. - Katniss  
- Não (...) Ninguém faz demandas no Distrito 13. Haverá um julgamento justo. Obrigada. - Coin  
- Os vencedores ganharão imunidade e você anunciará isso para todo o Distrito 13. Você e seu governo se responsabilizarão ou encontrem outro Tordo. - Katniss  
- É isso, essa é ela. Não é o que prometi a você? Ela usa o traje, tiroteio e fumaça no fundo. Nosso Tordo. Presidente, perdemos espaço porque o povo perdeu a fé. Isso vale a pena, ela vale a pena o risco. – Plutarch  
(A Esperança – Parte 1, min 26:13)

Katniss finalmente atravessa o primeiro limiar.

#### 4.4.5 Testes, inimigos e aliados.

Agora, o herói entra por completo no Mundo Especial misterioso. Para Katniss esse novo mundo é a responsabilidade de ser Tordo. É um processo de adaptação, e, por isso, Katniss ainda enfrentará provas (VOGLER, 1996, p. 136-137).

Um dos testes para que Katniss de fato assuma o papel do herói são as inserções publicitárias. Segundo Campbell, (2010, p.102). “O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho” de seus mentores. E de novo, não é diferente em “A Esperança - parte 1”. Haymitch assume o arquétipo do mentor ao discutir com Plutarch, Effie, Gale, Beetee e Coin sobre qual era a mensagem que Katniss passava à população e porque funcionava. Randazzo afirma que a dinâmica da crenças “é basicamente um *brainstorm*.” (1996, p.265). Pessoas se envolvem para

gerar um mapa para que assim seja entendido quais as crenças da população e de que forma se pode usá-la em uma publicidade, em “benefício da nossa marca.” (RANDAZZO, 1996, p.265).

-Todos pensem em um incidente que Katniss Everdeen genuinamente nos comoveu. Não quando você estava com inveja do seu cabelo ou do seu vestido em chamas. Não quando ela atirou uma flecha descentemente, ou quando Peeta fez com que gostássemos dela. Quero que pensem em um momento onde ela as fez sentir algo real.(...) O que todos esses atos tem em comum? - Haymitch

- Ninguém disse a ela o que fazer - Gale

- Sem roteiro, isso. - Beetee

- Vocês têm que colocá-la no campo. É a isso que as pessoas respondem. - Haymitch.

(A Esperança – Parte 1, min 0:37:10)

No caso do filme, em benefício de uma ideia. Após o *brainstorm* acima, em que é compreendido de que forma as propagandas serão feitas, Katniss deve ir aos campos de batalhas com uma equipe de filmagem, para que assim sejam capturados momentos mais naturais, a que a população vai responder. Katniss é enviada para o Distrito 8. E é nesta expedição que vemos que os pensamentos da equipe estavam certos. É após o bombardeio ao Hospital do Distrito 8 pela Capital, que Katniss se torna, diante das câmeras e de toda a população de Panem, o Tordo.

– Quero dizer aos rebeldes que estou viva. Que eu estou no Distrito 8, onde a Capital acabou de bombardear um hospital cheio de homens desarmados, mulheres e crianças. Não haverá sobreviventes. Se você acha que por um segundo a Capital algum dia vai nos tratar de forma justa, estão mentidos para si mesmos. Sabemos quem eles são e o que eles fazem, isto é o que eles fazem. E devemos contra-atacar. Eu tenho uma mensagem para o Presidente Snow. Você pode nos torturar e nos bombardear e queimar nossos distritos até que eles virem cinzas, mas está vendo isto ? Fogo se alastra. E se nós queimarmos, você queimará conosco! (A Esperança – Parte 1, min 0:51:17)

Segundo Campbell, essa conscientização é quase sobre-humana. E não pode ser descrita como apenas a consequência de um chamado específico.

Trata-se de dar a mais profunda, elevada e rica resposta a exigência, espécie de recusa total, ou rejeição dos termos de vida oferecidos. Como resultado, algum poder de transformação leva o problema a um plano de novas magnitudes, onde ele é súbita e finalmente resolvido. (CAMPBELL, 2010, p. 71).

Se antes Katniss ainda tinha dúvidas sobre a luta e sobre quais benefícios ela traria à população, agora ela entende que essa luta é necessária, que ela é necessária para a luta. Katniss assume o papel da heroína.

Segundo Vogler, outra função desse estágio é fazer aliados ou inimigos.

É natural que o herói, acabando de chegar ao Mundo Especial, passe algum tempo tentando descobrir em quem pode confiar para determinados



serviços, e com quem não pode contar. Isso também é uma espécie de teste, examinando se o herói sabe julgar bem as pessoas. (2006, p. 140).

É por meio das próprias ações da Capital que Katniss é lembrada que o verdadeiro inimigo é o sistema estabelecido pela Capital. Peeta também assume o papel de inimigo, porém não para Katniss, mas sim para a população do Distrito 13, já que, com suas entrevistas a Caesar, declara que é contrário à revolução.

#### 4.4.6 Aproximação da Caverna Oculta

“É hora dos preparativos finais para a provação central da aventura” (VOGLER, 1996, p. 146). É hora de saber se as inserções publicitárias funcionaram.

Elas funcionam. O Distrito 7 é o primeiro a se rebelar com violência contra a Capital. Usando a frase proferida por Katniss, “Se nós queimarmos, você queimará conosco”, bombas são ativadas ocasionando a morte de pacificadores. Mas, como em todos os estágios da Jornada do Herói, ainda há provações. Para Katniss, essa provação são as entrevistas em que Peeta aparece cada vez mais debilitado.

- Peeta, talvez você ache que ela pode estar sendo forçada a dizer coisas que nem ela mesma entende
  - É exatamente o que acho, para provocar os rebeldes, eu duvido que ela saiba o que está acontecendo. O que está em jogo.
- (A Esperança – Parte 1, min 1:00:09)

Segundo Vogler, “essas provações podem parecer dilacerantes, mas são mais um teste da determinação de seguir adiante” (2006, p. 152). É graças a essa entrevista que mais uma inserção publicitária é gravada por Katniss e sua equipe. É hora de mostrar a Panem o que a Capital fez com o Distrito 12.

- “Are you, are you comm’ to the tree? (...) If we met at midnight in the hanging tree”<sup>19</sup>
  - Todos os Distritos estão vendo isso?- Coin
  - Sim, mas não a Capital. Projetei este sistema de defesa para eles, e ainda não fui capaz de invadir - Beetee
- (A Esperança – Parte 1, min 1:07:44).

Do mesmo modo que aconteceu com a primeira inserção publicitária, a população do Distrito 5 usa a música cantada por Katniss como grito de Guerra ao bombardear a hidrelétrica que abastece Panem. Mas, todo ataque, gera um contra-ataque.

---

<sup>19</sup> Você vem, você vem para a árvore? (...) Se nos encontrarmos meia noite na árvore do enforcamento.

Peeta aparece de novo em uma entrevista com Cesar, e o Distrito 13 é bombardeado. Devido à queda da energia pelo ataque do Distrito 5, Beetee acha uma falha no sistema da Capital. É hora dos Tributos serem resgatados.

#### 4.4.7 A Provação

Segundo Vogler, o herói enfrenta seu maior adversário nesta fase (2006, p.157). Katniss de fato enfrenta seu maior inimigo, por meio de uma conversa.

- Me diga o que fazer. Eu sempre mantive minhas promessas, não é ? - Katniss
  - Você disse que não queria uma guerra e isso foi exatamente que aconteceu. Eu te disse como a paz é frágil. (...) - Snow
  - Você me pediu para convencê-lo que estava apaixonada por Peeta. Não fiz pelo menos isso? - Katniss
  - Senhorita Everdeen, são as coisas que mais amamos, que nos destroem.(...) Você não acha que eu sei que seus amigos estão no Centro de Tributos? (tentando resgatar Peeta, Johanna e Annie). Pare a comunicação. - Snow
- (A Esperanças – Parte 1, min 1:39:45)

E exatamente como Vogler afirma, “nesta etapa, o herói enfrenta seu maior medo.” (VOGLER, 2006, p. 172) Katniss enfrenta o dela. O medo de perder duas das pessoas mais importantes de sua vida. “Será que perdi os dois esta noite?” (A esperança – parte – Min.1:41:30 . Fala de Katniss).

#### 4.4.8 Recompensa

Finalmente, Peeta e o resto dos tributos presos na Capital são resgatados.

- Gale? Você está bem? O que houve? - Katniss
  - Eu não entendo, todas as armas estavam apontadas para nós e passamos por elas. Eles nos deixaram sair. Ele (Peeta) está ali. O gás que usamos adormeceu-o mas o efeito está passando. Você deve estar lá quando ele acordar. – Gale
- (A Esperança – Parte 1, min 1:43:30)

Peeta tenta assassiná-la. Katniss desmaia devido à tentativa de sufocamento de Peeta e acorda para entender que a recompensa dela não é bem uma recompensa.

- É condicionamento do medo. Feito com veneno de teleguiadas. (...) O veneno deixa a vítima em estado dissociativa. E eles a torturam. Com choques, surras, apagam a identidade. E todo o sofrimento e medo é direcionado. Associado com outras memórias ou com uma pessoa. – Beetee
  - Eles podem mudar as memórias dele sobre Katniss? – Prim
  - Para fazê-la parecer uma ameaça. – Beetee
  - O transformaram em uma arma, Katniss. Para te matar.- Haymitch
- (A Esperança – Parte 1, min 1:46:16)

De fato, Snow os deixou fugir, porque eles estavam carregando um cavalo de Tróia com eles. A fase que para Vogler é uma celebração (2006), para Katniss é mais um obstáculo, é mais um sofrimento.

No entanto, para a população do Distrito 13, é de fato uma recompensa.

- Ontem eu autorizei uma missão disfarçada dentro da Capital. Tenho prazer em anunciar que os vitoriosos foram resgatados. Que esse dia seja o marco de uma mudança histórica. Como o Tordo e os vitoriosos ao nosso lado, comunicamos claramente à Capital que nunca mais vamos suportar a injustiça. Hoje um dia no qual reunimos família, amigos, entes queridos, que toda Panem se una. Não para batalhar para divertimento da Capital, mas para entrarmos juntos nessa luta. Que hoje seja o dia em que prometemos: Nunca desistir, nunca ceder até que tenhamos criado uma nova Panem. Onde líderes são eleitos, não forçados sobre nós, e onde os Distritos são livres para compartilhar os frutos dos trabalhos, e não lutar um contra o outro por migalhas. Essa nova Panem está no horizonte, mas devemos toma-la(...). Nós conseguimos(..) porque somos um povo, um exército, uma voz. Porque hoje é nosso novo começo. Hoje, libertamos os vitoriosos. Amanhã, Panem.

(Discurso da Presidente Coin para o Distrito 13. A Esperanças – parte 1, min 1:47:44).

Nota-se outra forma de controle sobre a população. A omissão de um fato, que pode mudar o modo de Katniss se comportar. Coin, ao discursar, usa do sentimentalismo, discutido por Chomsky, para dar esperança para o Distrito 13, para que a jornada do herói seja completa para eles. Para eles a recompensa existe, mais uma vitória sobre a Capital. Para a população do Distrito 13, a jornada tem fim, O tordo voltou para casa com uma recompensa (retorno com o elixir), ela cumpriu sua promessa, os Distritos estão mais próximos de vencer a revolução.

Enquanto para Katniss, sua jornada é interrompida, ela não considera o Distrito 13 sua casa, e ela não tem para onde retornar e nem uma recompensa com ela. A jornada do Tordo para Katniss, em “A Esperança-parte 1”, acaba aqui.

#### 4.4 A mitificação de Katniss Everdeen

Com base na teoria de Barthes, vista no capítulo 1, onde a formação do mito acontece por uma cadeia semiológica que já existe, ou seja, o mito pode contar uma história já existente, mas de formas diferentes e com a contextualização dos três filmes presentes no capítulo 2, uma análise do segundo plano semiótico foi demonstrado abaixo. Neste plano é possível analisar como Katniss foi mitificada, como passou de moradora do Distrito 12 à heroína.

Moradora do Distrito 12	Miserável								
Tributo voluntário		Vítima							
Respeitada pelo Distrito 12			Garota em Chamas						
Foco da Capital				Jogadora forte					
Detentora do mais frágil (Rue)					Respeitada pelo Distrito 11				
Desafiante						Ameaça para o sistema			
Vitoriosa							Objeto de manipulação		
Escrava das vontades da Capital								Demanda por Justiça	
O Tordo									Símbolo da Revolução
Heroína									

Ou seja, a cada configuração se junta um novo elemento contextual, o mito vai se apropriando, se construindo com esses elementos. Katniss é uma moradora do Distrito 12 (significante), que por ser extremamente pobre tem como seu significado ser miserável. Seu signo é ser um tributo que se voluntaria no lugar da irmã, sorteada no dia da Colheita, seu significado é ser vítima do sistema, vítima do descaso da Capital com a população dos Distritos. Esta ação gera um respeito de sua casa, esse respeito é comprovado devido ao movimento dos moradores do Distrito 12 de tocar os lábios com os três dedos médios e apontar para o céu. Já na Capital, graças a Cinna, Katniss é apelidada Garota em Chamas por Caesar, devido à importância da cultura *fashion* na Capital Katniss passa a ser o foco da Capital, uma das queridinhas a ganhar o Jogo, este foco gera atenção, ela passa a ser uma jogadora forte. Katniss se torna aliada de Rue, protetora do mais fraco (significante), após a morte da menina, Katniss faz uma homenagem a ela, essa ação dá a Katniss o respeito do Distrito 11 (significado). As regras do Jogo mudam, se antes Katniss podia sair viva e ainda levar Peeta com ela, agora ela não pode mais. Acontece o episódio das amoras venenosas, ela desafia a Capital e passa a ter como seu significado a ameaça ao sistema. Ela saiu vitoriosa do Jogo, porém passa a ser um objeto de manipulação das vontades de Snow. Ela se torna Escrava da Capital. Após ter sua casa bombardeada e presenciar a destruição causada pela Capital nos Distritos, ela demanda por justiça. Ela se torna o Tordo, que tem como significado ser o símbolo da revolução. Ela se torna significação, heroína, ela se torna o próprio mito.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante ressaltar que a autora desta monografia não quis reproduzir uma história que já foi contada, mas sim analisar, por meio dela, o objetivo deste trabalho: a relevância dos processos comunicativos na formação de uma heroína. Em conjunto com a estrutura da jornada do herói, evidenciou-se, em cada passo, como a propaganda fez uso das situações vividas por Katniss com o objetivo de trazer mais seguidores à causa rebelde.

Apesar do contexto político do filme e seu simbolismo não terem sido o ponto principal da análise contida neste trabalho, foram essenciais para que se entenda o quanto ambos são relevantes para a transformação de Katniss em uma heroína. O primeiro pelo seu contexto com a sociedade, e o segundo como auxiliar de controle para que aquela mensagem seja recebida da maneira que o emissor deseja.

Foi possível compreender, então, que, semelhante ao mito, a publicidade usa de uma história, de uma essência, já existente, para repassar sua própria ideologia, ou seja, a publicidade carrega muitos significantes, mas essencialmente o mesmo significado, compre meu produto, minha ideia. Essas histórias serão repassadas à população de acordo com o contexto vivido. Mas qual a relevância dos processos comunicativos na jornada de Katniss para se tornar uma heroína?

O controle dos processos comunicativos, na verdade, ajuda na jornada de Katniss. Esse fato fica comprovado ao analisarmos as consequências do discurso da presidente Coin para o povo do Distrito 13, enquanto para os moradores do Distrito a jornada chega ao fim, o Tordo volta para casa com o elixir, mais uma vitória sobre a Capital, para a própria heroína essa jornada não é finalizada, a sua recompensa acabe virando uma arma contra ela mesma. A omissão de que Snow sabia que a missão estava em progresso, e que ele deixou este resgate acontecer para que uma arma (Peeta) entrasse no Distrito 13 e que Katniss, o Tordo, quase foi assassinada pela sua própria recompensa, faz com que o discurso de Coin para os receptores, aqueles que estão vivenciando a história por meio de notícias transmitidas por processos comunicativos, acreditem que a missão foi um sucesso, que o Distrito 13 obteve mais uma vitória sobre a Capital, que a jornada foi finalizada.

Katniss é o Tordo, a heroína com a ajuda da comunicação, é por meio desta que a população se junta para lutar contra a Capital. Mas ela também o é pela sua história, pela sua essência. Pela semelhança que ela tem com seu povo, de vir do

mesmo lugar das pessoas que ela representa, pela superação dos seus próprios medos, pelas pessoas que passaram na sua vida, que se tornaram em algum momento seus mentores, ela também o é pela mensagem que carrega, uma esperança a um contexto de insatisfação. Ela é adequada. Um significante passível de muitos significados. Ou seja, a narrativa da jornada do herói sozinha não garante a formação de uma heroína, é preciso que a população a aceite como tal, e tome atitudes em nome dela, em nome da ideia que ela defende. Só assim, com o conjunto de todos os elementos exemplificados acima, uma heroína pode ser construída.

Este trabalho pode servir de inspiração para o estudo de vários outros personagens da saga que, de algum modo, assumem o arquétipo de herói. Um estudo mais aprofundado de Haymitch, Coin e Peeta seria uma ideia. Além disso, é possível analisar mais a fundo como o simbolismo e o contexto político da história trabalham junto com a publicidade para gerar uma ideia na cabeça do receptor. Uma continuidade a este trabalho seria interessante após o lançamento do último filme da Saga, “A Esperança – parte 2”, para que seja analisado se a Jornada caminhada por Katniss no terceiro filme foi finalizada ou não.

## REFERÊNCIAS

ASSUNÇÃO, Carolina. Análise de Filmes. In: Aula de Produção para TV e Cinema, 2015. Slides. Brasília: UniCEUB, 2015.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

CAMPBELL, Joseph; FLOWERS, Betty S. *O poder do mito*. 28. ed. São Paulo, SP: Palas Athena, 1991. Disponível em <[http://www.projetovemser.com.br/blog/wp-includes/downloads/joseph\\_campbell\\_%20o\\_poder\\_do\\_mito.pdf](http://www.projetovemser.com.br/blog/wp-includes/downloads/joseph_campbell_%20o_poder_do_mito.pdf)> - Acesso em 7 de maio de 2015

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2010.

CHOMSKY, Noam. *Fabricação de Consenso*. Direção de Mark Achbar e Peter Wintonick. 1992. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5bisz1DBUfE>> - Acesso em 7 de maio de 2015

CITELLI, Adilson. *Linguagem e Persuasão* 15ed. São Paulo – SP: Editora Ática, 2002. Disponível <<https://danyelasullivan.files.wordpress.com/2009/08/adilson-citelli-linguagem-e-persuasao-pdfrev1.pdf>> Acesso em 7 de maio de 2015

COLLINS, Suzanne. *Catching Fire*. EUA. Scholastic Press, 2010. Edição: Ebook. 219 páginas.

COLLINS, Suzanne. *The Hunger Games*. EUA. Scholastic Corporation, 2009. Edição: Ebook. 358 páginas.

COLLINS, Suzanne. *Mockingjay*. EUA. Scholastic Press, 2010. Edição: Ebook. 288 páginas.

DANTAS, Edmundo Brandão. *Marketing descomplicado*. Brasília: SENAC, 2005.

DIEHL, Paula. *Propaganda e Persuasão na Alemanha Nazista*. São Paulo: ANNABLUME, 1996.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: <[http://www.academia.edu/4405328/GIL\\_Antonio\\_Carlos\\_COMO\\_ELABORAR\\_PROJETOS\\_DE\\_PESQUISA\\_Copia](http://www.academia.edu/4405328/GIL_Antonio_Carlos_COMO_ELABORAR_PROJETOS_DE_PESQUISA_Copia)> Acesso em 30 de maio de 2015

JOGOS, Vorazes. Direção: Gary Ross. Lionsgate, 2012

JOGOS, Vorazes, Em Chamas. Direção: Francis Lawrence. Lionsgate, 2013

JOGOS, Vorazes, A Esperança – parte 1. Direção: Francis Lawrence, Lionsgate, 2014.



RANDAZZO, Sal. *A criação de mitos na publicidade: como os publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso*. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação e Pesquisa: Projetos para mestrado e doutorado*. São Paulo: Hacker editores, 2001.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Comunicação e semiótica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. Disponível em:  
<<https://ccstabasco.files.wordpress.com/2011/02/christopher20vogler20-20a20jornada20do20escritor.pdf>> Acesso em 7 de maio de 2015

## ANEXO A - Personagens

### Personagens principais da Saga Jogos Vorazes



Peeta Mellark<sup>20</sup>



Katniss Everdeen<sup>21</sup>



Gale Hawthorne<sup>22</sup>



Effie Trinket<sup>23</sup>



Cinna<sup>24</sup>



Haymitch Abernathy<sup>25</sup>

<sup>20</sup> [http://img1.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20140709114440/igrzyskasmierci/pl/images/7/79/Peeta\\_mellark.jpg](http://img1.wikia.nocookie.net/__cb20140709114440/igrzyskasmierci/pl/images/7/79/Peeta_mellark.jpg) - 28/05/15

<sup>21</sup> [http://www.panempropaganda.com/storage/capitol-couture/KatnissCapitolProfile.jpg?\\_\\_SQUARESPACE\\_CACHEVERSION=1381950470539](http://www.panempropaganda.com/storage/capitol-couture/KatnissCapitolProfile.jpg?__SQUARESPACE_CACHEVERSION=1381950470539) - 28/05/15

<sup>22</sup> [http://img1.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20150219060347/thehungergames/images/d/d9/Mockingjay-movie-gale-600x710.jpg](http://img1.wikia.nocookie.net/__cb20150219060347/thehungergames/images/d/d9/Mockingjay-movie-gale-600x710.jpg) - 28/05/15

<sup>23</sup> [http://40.media.tumblr.com/3cefaaedb63dc4c7dd973ab7b6e8ed6f/tumblr\\_mnlfp8dMXP1r9i187o1\\_1280.jpg](http://40.media.tumblr.com/3cefaaedb63dc4c7dd973ab7b6e8ed6f/tumblr_mnlfp8dMXP1r9i187o1_1280.jpg) - 28/05/15

<sup>24</sup> [http://www.panempropaganda.com/storage/capitol-couture/CinnaCapCouture.jpg?\\_\\_SQUARESPACE\\_CACHEVERSION=1376966813188](http://www.panempropaganda.com/storage/capitol-couture/CinnaCapCouture.jpg?__SQUARESPACE_CACHEVERSION=1376966813188) - 28/05/15

<sup>25</sup> <http://1.bp.blogspot.com/-aPigGKXNkg0/UkyOUYI8WEI/AAAAAAAAAMh4/Y-PGZA7Ujmk/s1600/haymitch+abernathy+cp.jpg> - 28/05/15 28/05/15



Presidente Snow<sup>26</sup>



Presidente Coin<sup>27</sup>



Plutarch Heavensbee<sup>28</sup>



Johanna Mason<sup>29</sup>



Finnick Odair<sup>30</sup>



Beetee<sup>31</sup>

<sup>26</sup> [http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20140405191407/igrzyskasmierci/pl/images/4/4c/Snowcapitolprofile.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140405191407/igrzyskasmierci/pl/images/4/4c/Snowcapitolprofile.jpg) - 28/05/15

<sup>27</sup> [http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20141116172803/villains/images/2/23/President\\_Alma\\_Coin.jpeg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20141116172803/villains/images/2/23/President_Alma_Coin.jpeg) - 28/05/15

<sup>28</sup> <http://epicwallpaperhd.com/hunger-games-mockjay-part-1-plutarch-heavensbee-wallpaper-hd-background> - 28/05/15

<sup>29</sup> <http://cdn0.dailydot.com/uploaded/images/original/2013/8/21/joanna.jpg> - 28/05/15

<sup>30</sup> [http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20140405191407/igrzyskasmierci/pl/images/4/4c/Snowcapitolprofile.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140405191407/igrzyskasmierci/pl/images/4/4c/Snowcapitolprofile.jpg) - 28/05/15

<sup>31</sup> [http://img1.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20130909215020/thehungergames/images/f/f4/Beeteehge.jpg](http://img1.wikia.nocookie.net/__cb20130909215020/thehungergames/images/f/f4/Beeteehge.jpg) - 28/05/15



Caesar Flickerman<sup>32</sup>



Cressida<sup>33</sup>



Primrose Everdeen<sup>34</sup>



Rue<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup> <http://www.themarysue.com/wp-content/uploads/2013/09/caesar-catching-fire-cc-405x550.jpg> - 28/05/15

<sup>33</sup> <http://www.hggirlonfire.com/wp-content/uploads/2014/09/bg-qa2-alt.jpg> - 28/05/15

<sup>34</sup> <http://main.abqjournal.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2014/11/182450.jpg> - 28/05/15

<sup>35</sup> [http://vignette4.wikia.nocookie.net/jogosvorazes/images/7/7e/Rue\\_tribute\\_portrait.jpg/revision/latest?cb=20141118183053&path-prefix=pt-br](http://vignette4.wikia.nocookie.net/jogosvorazes/images/7/7e/Rue_tribute_portrait.jpg/revision/latest?cb=20141118183053&path-prefix=pt-br) - 28/05/15

## ANEXO B - Símbolos



Tordo como broche<sup>36</sup>



Tordo como símbolo da revolução<sup>37</sup>

A evolução do Tordo no decorrer dos filmes.<sup>38</sup>



<sup>36</sup> [http://33.media.tumblr.com/tumblr\\_m81htfttP11rcoqnzo1\\_500.gif](http://33.media.tumblr.com/tumblr_m81htfttP11rcoqnzo1_500.gif) - 28/05/15

<sup>37</sup> [http://2.bp.blogspot.com/-quPkLlqFv6M/UW3jZO6FFwI/AAAAAAAAALM/ZcTYi0hzlyM/s1600/535853\\_468763293192220\\_1861550679\\_n.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-quPkLlqFv6M/UW3jZO6FFwI/AAAAAAAAALM/ZcTYi0hzlyM/s1600/535853_468763293192220_1861550679_n.jpg) - 28/05/15

<sup>38</sup> [https://pbs.twimg.com/media/Bc7hP8BlcAA\\_hip.jpg](https://pbs.twimg.com/media/Bc7hP8BlcAA_hip.jpg) 28/05/15 - 28/05/15



O sinal do Distrito 12, usado como respeito<sup>39</sup>.



O sinal do Distrito 12 usado como apoio à revolução. Como um símbolo.<sup>40</sup>



---

<sup>39</sup> <http://vignette2.wikia.nocookie.net/jogosvorazes/images/6/64/Katniss-cumprimento.jpeg/revision/latest?cb=20140531144940&path-prefix=pt-br> – 28/05/15

<sup>40</sup> <http://universosi3.dominiotemporario.com/wp-content/uploads/2014/12/Jogos-Vorazes-A-Esperanca-Parte-1-16set2014-8.jpg>

Vestimenta de Snow, discursos com ele sempre ao centro.<sup>41/42/43</sup>



<sup>41</sup> [http://1.bp.blogspot.com/-EOArQYvISg0/Upgf2E34ftI/AAAAAAAAABRs/1QyvFTsq-GU/s1600/President\\_Snow3.png](http://1.bp.blogspot.com/-EOArQYvISg0/Upgf2E34ftI/AAAAAAAAABRs/1QyvFTsq-GU/s1600/President_Snow3.png) 28/05/15

<sup>42</sup> [http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/03101/presidentsnow\\_3101484c.jpg](http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/03101/presidentsnow_3101484c.jpg) - 28/05/15

<sup>43</sup> [http://img4.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20150219223628/thehungergames/es/images/8/8b/Habitantes\\_d\\_el\\_Distrito\\_8\\_viendo\\_el\\_discurso\\_de\\_Snow.png](http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20150219223628/thehungergames/es/images/8/8b/Habitantes_d_el_Distrito_8_viendo_el_discurso_de_Snow.png) - 28/05/15

O uso da população e bandeiras<sup>44/45</sup>



<sup>44</sup> [http://blog.chron.com/thepeacepastor/files/2013/11/capitol\\_1.jpg](http://blog.chron.com/thepeacepastor/files/2013/11/capitol_1.jpg)

<sup>45</sup> [http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20130720220502/thehungergames/images/1/15/Capitol\\_Chariot\\_Ride.png](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20130720220502/thehungergames/images/1/15/Capitol_Chariot_Ride.png) - 28/05/15